

Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 09.12.20

Medievold

Voldsskildringer i et medium, f.eks. i film, dataspill eller bøker.

Den romerske filosofen og dikteren Lukrets (Titus Lucretius Carus) skrev lærediktet *Om tingenes natur* (*De rerum natura*). I innledningen til del 2 står det:

“ ‘Tis sweet, when, down the mighty main, the winds
Roll up its waste of waters, from the land
To watch another’s labouring anguish far,
Not that we joyously delight that man
Should thus be smitten, but because ‘tis sweet
To mark what evils we ourselves be spared;
‘Tis sweet, again, to view the mighty strife
Of armies embattled yonder o’er the plains,
Ourselves no sharers in the peril [...]”

Det kan skilles mellom latent og manifest medievold, og mellom fysisk og psykisk vold (Vollbrecht 2001 s. 166).

Vår oppfatning og tolkning av voldsscener i media er avhengig av

- hvor realistisk framstillingen er
- om det foreligger en ironisk distansering (jamfør Bud Spencer-filmer)
- hvor utførlig volden blir framstilt (bare nevnt i samtaler, vist i bakgrunnen, vist i detalj, store skader, blod)
- i hvilken grad voldsutøvernes livshistorie og psykiske tilstand blir tatt i betraktning
- om volden blir sett fra gjerningsmennesenes eller ofrenes perspektiv, eller vist fra tilskuernes perspektiv eller fra en nøytral forteller
- om følgene for ofrene blir vist (kroppslige, sjelelige og sosiale følger)
- hvordan tredjepersoner forholder seg, dvs. de som verken er gjerningsmenn eller ofre
- om tredjepersoner blir tillagt skyld (vitner som ikke griper inn for å forhindre volden; oppdragsgivere eller på andre måter ansvarlige i bakgrunnen og som ikke får noen anklager mot seg; anonyme makter, f.eks. politikere som vedtar “for liberale lover”, eller CIA og mafia, som – slik det formodes av mange – hadde interesse av mordet på president John F. Kennedy)

- hvordan tilskuerne blir trukket inn (fullstendig kunnskap om forbrytelsene, eller samme kunnskap som detektiven uten dennes logiske slutninger)
 - hva som utløser volden
 - om volden blir rettfærdiggjort og i så fall hvordan
 - om voldshandlingene blir kunstnerisk iscenesatt (montasje, snitt, panorama, slow motion, musikk)
- (Vollbrecht 2001 s. 164-165)

Ralf Vollbrecht oppsummerte i 2001 mye av forskningen om medie vold slik:

- Ingen ny studie viser at folk minker/reduserer sin aggresjon gjennom medie vold (dvs. forskningen støtter ikke katarsisteorien)
 - Det finnes sterke indikasjoner på at medie vold kan ha skadelige virkninger
 - Knappt noe medieinnslag fører alene med nødvendighet til aggressiv eller kriminell oppførsel
 - Den sannsynlige årsaken til vold hos dem som ser medie vold, er forsterking av tendenser som allerede er til stede; personlighetskjenntegn og situasjonen som mediebrukeren er i spiller en betydelig rolle
 - Medieinnslagene med vold og deres virkning inngår i den aktuelle sosiale og samfunnsmessige kontekst
 - Det kan være stor forskjell på kortsiktige og langsiktige virkninger; aggresjon og angst kan bli forsterket
 - Når mediebrukeren på et område har få utenom-mediale erfaringer, blir sannsynligheten for medie påvirkning på dette området stor
 - Ved siden av hva slags vold som framstilles, spiller også måten det framstilles på (framstillingsformen) en viktig rolle
 - Når det gjelder påvirkning fra medier, må det skilles mellom kognisjon (sansning og tenking), emosjon, fysiologi (kroppslig opphisselse) og sosial oppførsel
- (Vollbrecht 2001 s. 171)

Antakelser om en aggressor-effekten innebærer en hypotese om at en person som ser mye medie vold, blir aggressiv og voldelig. Det var i 2010 gjennomført over 5000 studier av hvordan medie vold påvirker barn (Rieffel 2010 s. 186). Mange av undersøkelsene har vist at folk som allerede har sterke voldelige tendenser aktivt oppsøker voldsskildringer i mediene, og at de kan få inspirasjon der.

I artikkelen “The Development of Aggression in Children of Different Cultures: Psychological Processes and Exposure to Violence” (1986) baserte forskerne L. Rowan Huesmann og Leonard D. Eron seg på en såkalt skriptteoretisk modell. De antok at sosial oppførsel i stor grad bestemmes av kognitive “skripts”, dvs. internaliserte strategier og tankeskjemaer som lagres i hukommelsen og kan brukes som retningslinjer for sosial oppførsel. Den som ser mye medie vold i barndommen, vil med en viss sannsynlighet utvikle kognitive skripts som tilsier at vold og aggresjon kan brukes til å løse konflikter. Slike løsninger prøves ut i fantasien og i lek. Jo oftere dette skjer, desto mer sannsynlig er det at barnet oppfører seg aggressivt i virkeligheten (Moser 1995 s. 175-176). Kan knyttneven som ofte

kommer fram så altfor raskt når frustrasjonen øker, skyldes at mediene har formet våre sjelelige skripts? Huesmann og Eron mener at medie vold fører til endringer i våre kognitive skripts slik at voldelighet som mulig utfall på konflikter blir innprentet og så hentet fram i spesielt vanskelige situasjoner, ikke i hverdagen. Vold forsøkes som problemløser. Vold blir dessuten i disse skripts ansett som en selvfølgelig del av livet, som en naturlig og uunngåelig sak.

Sjelen kan, med mediene som medvirkende faktor, forherdes i møtet med urettferdighet, grusomhet og lidelse. Det kan hevdes at medie volden gjør at tilskuerne venner seg til vold og sløves overfor voldsbruk i mediene og i virkeligheten. Konsum av voldsframstillinger reduserer den emosjonelle sensitiviteten overfor ofrene for volden. Slik økende grad av likegyldighet kalles "negativ sensibilisering" (Willberg 1989 s. 114). Vold kan av mediekonsumentene i økende grad bli ansett som et normalt middel til å oppnå sine mål (Vollbrecht 2001 s. 169).

"Other research suggests that watching violent movies is an aspect of long term socialization, and produces affects that range from criminal behavior to a desensitization to violence (Blumer and Hauser 1933; Snyder 1995)." (Wes Shipley og Gray Cavender i <https://www.albany.edu/scj/jcipc/vol9is1/shipley.html>; lesedato 12.03.19)

"I morgen lanserer forskningsinstituttet NOVA en rapport om internasjonal forskning på medie vold de siste årtiene. Rapporten avdekker flere ankepunkter mot forskningen som ligger til grunn for oppfatningen om at vold i media skaper aggressive barn. Enigheten om medie voldens skadelige effekter er basert på forskning som i stor grad motsier seg selv og som bryter med flere læresetninger i vitenskapsteorien. For eksempel gjør mangelen på standardisering i forskningen at få studier er sammenlignbare og dermed i liten grad kan bekrefte hverandres funn og resultater. Et annet ankepunkt gjelder eksperimentelle studier av aggresjon. Kunstige eksperimenter forutsetter at aggresjonsmål kan overføres til virkeligheten. Noen antar for eksempel at å straffe en ikke-reell motstander i et dataspill med intense lyd signaler eller å servere krydret mat til en person som ikke liker slik mat, er tegn på aggressiv adferd. Andre antar at mentale og kroppslige endringer (hjerneaktivitet, hjerterytme, puls, svetteproduksjon) som følge av eksponering for medie vold er uttrykk for aggresjon. Hvorvidt disse endringene henger sammen med aggresjon i sosiale situasjoner utenfor forskningslaboratoriet vies imidlertid liten interesse. Videre overses ofte normative føringer på barns adferd." (forskerne Lars Roar Frøysland, Kristin Ystmark Bjerkan og Svein Mossige i *Dagbladet* 9. juni 2010 s. 54)

"Medievoldsforskere argumenterer for at medie vold sosialiserer barn til å bli aggressive, men diskuterer i liten grad hvordan sosiale normer fra familien, skolen og jevnaldrende også kan hemme aggressiv adferd. Miljøfaktorer former både mediekonsum og konsekvensen av mediekonsumet. Studier viser at mediekonsum

henger sammen med sosial klasse og at vold er særlig utbredt i områder med få økonomiske, psykologiske og personlige ressurser. Finske forskere har også påpekt at barns forhold til og kommunikasjon med egne foreldre påvirker effekten av medie vold. Med andre ord kan en rekke forhold moderere en potensiell skadelig effekt av medie vold. [...] universitetslektor Thomas Wold [påpeker] at aggressive personer som foretrekker aggressive medieuttrykk kanskje ville vært aggressive uavhengig av eksponering for medie vold.” (forskerne Lars Roar Frøysland, Kristin Ystmark Bjerkan og Svein Mossige i *Dagbladet* 9. juni 2010 s. 54)

“Andreas Lieberoth forsker på mediepsykologi ved Universitetet i Aarhus i Danmark [...] Når det kommer til voldelige filmer og dataspill derimot, mener Lieberoth det er tydelig at barn og unge påvirkes negativt: - De tolker verden som et mer aggressivt sted. De blir ikke voldelige, men i en periode der sinnet blir fylt av en bestemt ting på daglig basis, påvirker dette måten de oppfatter omverdenen på.” (*Dagbladets Magasinet* 19. november 2016 s. 39)

“Ragnhild Bjørnebekk, forsker ved Politihøgskolen, tror likevel ikke at en TV-serie kan gjøre noen til drapsmenn. - Det er hva en har med seg til skjermen som avgjør, sier hun, og understreker at en rekke studier underbygger dette. Hun forteller derimot at voldelig ungdom kan studere kampscener om og om igjen, og ta teknikkene i bruk i det virkelige liv, akkurat som andre tar med seg en god replikk, noen dansetrinn eller en fotballfinte. - Mediene kan gi handlingen en form, men hensiktene er der fra før. En må huske at en aktivt vil hente opp dette for å la seg påvirke, sier Bjørnebekk, som også mener mange bruker medier til å bortforklare egen skyld.” (*Dagbladet* 6. august 2011 s. 51)

“Ragnhild Bjørnebekk er cand.ped, arbeider på Politihøgskolen, og har forsket på hvilke bidrag voldsskildringer i medier gir til vold utført av unge ute av kontroll. [...] Bjørnebekk forteller det finnes grovt sagt tre hypoteser om forholdet mellom voldsspill og virkelig vold: *forøkningshypotesen* – at spilling forsterker voldsatferden uansett brukere. Motsatt *seleksjonshypotesen* – at de voldelige og aggressive spiller mest. Og *sirkelhypotesen* – at de mest aggressive søker seg til voldsspill, og forsterkes i aggressive og voldelige atferdsmønstre. [...] En teori er at spilleren tar på seg en ønskeidentitet, og forsterkes i voldelige fantasier. For de fleste vil ikke fantasiene slå over i handlinger, men for noen er sammenhengen klar. Her er konteksten viktig, så som individets sårbarhet, sier Bjørnebekk. [...] Mediebruken står i en kjede av ulike risikofaktorer. Spill kan bidra til voldens form, men neppe til motivet for vold, svarer Ragnhild Bjørnebekk.” (*Morgenbladet* 8.–14. juni 2012 s. 12)

Journalisten Per Kristian Bjørkeng “refererer til en gruppe forskere ved universitetet i Texas som har vist at ungdomskriminaliteten er mer enn halvert i samme periode som spillsalget eksploderte (1996-2007). [...] Vitenskapelig sett er det for mange faktorer inne i bildet til at man kan si at nedgangen skyldes spillene

alene. Men omvendt er det umulig å hevde at spill fører til en epidemi av vold.”
(*Morgenbladet* 8.–14. juni 2012 s. 12)

Den australske filmen *The Story of the Kelly Gang* (1906; regissert av Charles Tait) handler om en australsk opprører, banditt og (etter hvert) nasjonalhelt, og hans gjeng. “Reports of crime and censorship followed screenings around the country. In May 1907, the film inspired five local children in the Victorian town of Ballarat to break into a photographic studio to steal money, after which they bailed up a group of schoolchildren at gunpoint. In April the Victorian Chief Secretary banned the film from Benalla and Wangaratta, two towns with strong Kelly connections.” (<http://www.nfsa.gov.au/collection/film/story-kelly-gang/>; lesedato 10.11.16)

“*The Sydney Mail* in 1921 published a 6700-word article creatively (and bombastically) titled, ‘The Picture Show’s Enormous Influence: What Is It Teaching Us? An Investigation of the World’s Latest Brain Absorbent by an Unprejudiced Observer’, where it claimed that for the 100,000,000 pairs of eyes visiting the cinema every week (‘a great many very young and very bright’) the choice of pictures being shown by the exhibitors was mostly dealing with immoral subjects of thieving, murder, robbery, and suicide (‘The Picture Show’s Enormous Influence, p.8). This ‘Unprejudiced Observer’ then links the influence of such moving pictures to a man charged with murder, who brought into evidence the ‘picture habit’ claiming that he was transcended into a hallucinogenic state and, having lost his grip on reality, acted out a killing that he had watched in a moving picture.” (Stephen Gaunson i <http://www.participations.org/Volume%2014/Issue%202/31.pdf>; lesedato 02.05.19)

Etter et attentat mot han i juli 1944 lot Hitler filme torturen av attentatmennene, og Goebbels lot disse filmene vises offentlig – både for å skremme potensielle attentatmenn, men også for å vise nazismens beslutsomhet og skruppelløshet (Eksteins 1990 s. 466).

Den franske forfatteren Boris Vian skrev en roman som skal ha inspirert en mann til å drepe sin kone: “Efter kriget hade amerikanska deckare gjort succé i Frankrike. De översattes och trycktes i den ena upplagan efter den andra. Ett nybildat litet förlag, Le Scorpion, hade svårt att få ekonomin att gå runt. När förläggaren Jean d’Halluin våren 1946 av en händelse stötte på Boris Vian, sade han att förlaget skulle behöva en amerikansk bestseller. Vian replikerade snabbt att en sådan kunde han skriva under sommaren. Hösten 1946 utkom så “Jag ska spotta på era gravar” (“J’irai cracher sur vos tombes”, på svenska 1988) under pseudonymen Vernon Sullivan. Boris Vian stod som översättare. Det är en mycket provokativ roman, där våld och erotik vävs samman. På en torr, hårdkokt prosa berättas bland annat om en psykopat som våldtar och dödar kvinnor. Romanen är även ett kraftfullt angrepp på rasdiskrimineringen i USA och lynchningen av färgade i södern. “Jag ska spotta på era gravar”, som ansågs vara årets mest vågade roman, såldes i mer än 100 000 exemplar. Snart uppstod en livlig debatt i pressen, där konservativa skribenter

kritiserade boken av moraliska skäl. Dess pornografiska karakter gjorde att den kunde ha ett negativt inflytande på ungdomen, ansåg man. Den kunde till och med inspirera till mord, vilket det fanns bevis för. En handelsresande hade mördat sin hustru och på nattygsbordet låg “Jag ska spotta på era gravar” uppslagen på den sida, där bokens huvudperson Lee Anderson stryker en kvinna. Snart började man misstänka att Vian var mer än bokens översättare. Och så småningom erkände han hur det förhöll sig.” (Lena Kåreland i http://www.svd.se/kultur/understrecket/vian-forenade-livslust-med-stilla-vemod_3103161.svd; lesedato 19.12.14)

Den amerikanske forfatteren J. D. Salingers roman *Catcher in the Rye* (1951) handler om en tenårings krise, særlig etter at han har blitt utvist fra skolen. “Både bandelederen og morderen Charles Manson og John Lennons morder skal ha uttalt at de var inspirert av denne romanen (Lüdeke 2011 s. 293). Boka ble også funnet blant eiendelene til mannen som prøvde å drepe president Ronald Reagan, og hos terroristen som ble kalt Unabomber.

Et medlem av Charles Manson-gjengen, som i 1969 drepte skuespilleren Sharon Tate og andre i hennes hjem, uttalte under rettssaken: “Vi er det som dere har gjort oss til. Vi vokste opp med Gunsmoke, Have Gun, Will Travel, FBI og Combat på TV.” (sitert fra Lischka 2002 s. 121) Da barn på 1960-tallet “had reached the age of 14, they’d witnessed over 14,000 killings on television. [...] One of the young women elaborates on this notion, saying, “We are what you have made us. We were brought up on your TV. [...] *Combat* was my favorite show.”” (Murley 2008 s. 95) Manson selv uttalte: “I am whoever you make me ... you want a sadistic fiend because that is what you are. You only reflect on me what you are inside of yourselves” (sitert fra Murley 2008 s. 98).

Arkadespillet *Death Race* utløste i 1976 en debatt i USA om vold i dataspill (i dette tilfellet videospill-automater). Et av målene i *Death Race* var å kjøre ned flest mulig fotgjengere med bil (Lischka 2002 s. 151). Det samme var hovedmålet i Stainless Games' *Carmageddon* (1997 og senere) (Diberder og Diberder 1998 s. 258). Det finnes også verk som direkte oppfordrer til vold eller kriminalitet. Nordmannen Varg Vikernes stod bak et musikkprosjekt kalt Burzum. “Burzums debutskiva på omslaget visar bilden av en nedbränd träkyrka och där skivan såldes tillsammans med en tändare” (Mattias Fyhr i boka *De mörka labyrinterna: Gotiken i litteratur, film, musik och rollspel*, 2003, her sitert fra <https://www.flashback.org/t353961>; lesedato 15.02.11).

Den amerikanske seriemorderen Jeffrey Dahmer skal i løpet av et forhør ha oppgitt at han var blitt inspirert av en filmserie som het *The Exorcist* (Hammel 1996 s. 27).

“En rettsmedisinsk undersøkelse i England blant 30 unge drapsmenn, viste at en fjerdedel hadde voldsbilder i hodet som hisset dem opp i konfliktsituasjonen. Voldsbildene var fra filmer gjerningsmannen hadde sett.” (*Aftenposten* 12. mars 1995 s. 17)

The Shining (1980) er en amerikansk skrekkfilm regissert av Stanley Kubrick, basert på en roman av Stephen King fra 1977. I boka og filmen blir familiefaren sinnssyk og angriper sin egen familie. "I'd like to say that anyone who sincerely thinks the sight of a father chasing his son with an axe will not make an adverse psychological impression on a youngster is dealing with a wholesale fantasy. The little boy featured in the film, Danny Lloyd, has not been allowed by his parents to see the finished product." (Marsha Fuller sitert fra Mullen 2013 s. 250)

Den amerikanske regissøren Oliver Stones *Natural Born Killers* (1994) inneholder svært mye vold. Det unge paret filmen handler om, er på en slags "mord-turné". Filmen tematiserer mediens rolle i et samfunn fullt av vold. I scenen der de to hovedpersonene blir arrestert, henspilles det på en ekte video: I 1991 ble afroamerikaneren Rodney King banket opp av politiet i Los Angeles mens en tilskuer til volden filmet det hele. King ble stoppet i en trafikk-kontroll og politimennene var hvite, så volden var åpenbart rasistisk motivert. Videoen ble spredt i amerikanske medier og på Internett og førte til opptøyer blant den afroamerikanske befolkningen (Schroer 2007 s. 162). I *Natural Born Killers* kritiserer Stone både politets vold og mediasamfunnets fascinasjon for vold. Det dødelige paret Mickey og Mallory i filmen er "media born killers" (Lothar Mikos i Schroer 2007 s. 163). Men Stone er i samme klemme som andre voldskritiske regissører: For å kritisere volden må den vises, og filmen står dermed i fare for å skape voldsfascinasjon.

"John Lennons drapsmann, Mark Chapman [...], hadde med seg en kopi av JD Salingers [roman] "The Catcher in the Rye" da han drepte Beatles-medlemmet John Lennon i 1980. Inni boka hadde han skrevet: "This is my statement, From Holden Caulfield". Også John Hinkley jr., mannen som forsøkte å drepe Ronald Reagan, skal ha vært inspirert av boka." (*Dagbladet* 6. august 2011 s. 51)

"Håvard Nyfløt, som er dømt for drapet på 26-årige Faiza Ashraf [...], oppga at han ville kopiere et drap begått i favorittserien "Dexter". [...] Anders Behring Breivik som drepte 77 mennesker på Utøya og i Oslo 22. juli oppgir tv-serien "Dexter" som sin favoritt i det mye omtalte manifestet sitt. [...] Minst fem drap de siste åra skal være direkte inspirert av den populære TV-serien "Dexter". Anders Behring Breivik nevner dramaserien som en favoritt, både på Facebook og i sitt manifest. Serien handler om kriminalteknikeren Dexter Morgan, som lever et hemmelig dobbeltliv som massekiller. Dexter lever ut sitt behov for å drepe ved å ta livet av dem som "fortjener det", og bruker sin tekniske innsikt fra politiet for ikke å bli oppdaget. Breivik omtaler serien om den iskalde drapsmannen som "hysterisk". Også i Faiza-saken ble "Dexter" trukket fram av drapsmannen Håvard Nyfløt. Han forklarte i retten at han planla å imitere et drap fra TV-serien, som han hadde studert nøye. "Dexter" er en kriminalteknisk svært realistisk TV-serie. At noen skulle kopiere Dexter i det virkelige liv skal derfor ha vært en frykt helt fra starten, ifølge The Vancouver Sun, som snakket med Dexterprodusent Melissa Rosenberg

etter det første virkelige “Dexter-drapet”. [...] Flere mordere mener tvert imot at Dexter er et idol. Oktober 2008 forsvant Johnny Brian Altinger sporløst i Edmonton i Canada. Han skal ha avtalt å møte en kvinne han ble kjent med på Internett, og ble aldri sett igjen. Dexter-fan Mark Twitchell, som ble funnet skyldig, hadde skrevet et filmmanus som korresponderte med mordet. I manuset er morderen en politimann, som Dexter, som gir seg ut for å være en kvinne på Internett. Han lurer en utro ektemann til å møtes, og dreper ham. De finnes også flere eksempler: En 17-åring kvalte sin ti år gamle lillebror i Indiana, USA i 2009. En svensk kvinne (21) dolket sin far i hjertet og kuttet strupen hans i november i fjor. To menn drepte en annen mann i Sør-Afrika i april i år. Alle sammenliknet seg med Dexter Morgan.” (*Dagbladet* 6. august 2011 s. 51)

Den tyske regissøren Uwe Boll film *Rampage* (2009) kan også ha “inspirert” masse-morderen Anders Behring Breivik: “De siste årene var Anders Behring Breivik en aktiv bruker av nettstedet flashback.org, en kjent møteplass for høyreekstremister. En av filmene som var svært populær her, var filmen *Rampage* av Uwe Boll. En rekke klipp fra filmen ble lastet ned på forumet allerede i 2010. Filmene kom ut 14. august 2009, og handler om den 23-år gamle Bill Williamson. Han bor hjemme hos foreldrene, som han har et dårlig forhold til. Hans bestevenn er en svært aktiv miljøaktivist, mens Bill selv er lei av at bestevennen bare prater, men aldri handler. Derfor tar han selv – i egne øyne – ansvar. Han trener seg opp fysisk, og bestiller varer over nettet, blant annet en kevlardrakt, skuddsikker vest, automatvåpen og ingredienser til en bombe. Bomben plasseres i en varebil. Han kjører ned i sentrum av byen, parkerer den ved siden av politistasjonen, og detonerer bomben med en fjernkontroll. Deretter forlater han åstedet i en annen bil han har parkert like ved. Han kjører til utkanten av byen, hvor han går ut av bilen og begynner å fyre løs på uskyldige mennesker på gaten med et automatvåpen. Deretter går han rundt i byen, og prøver å henrette flest mulig.” (Per Anders Johansen i <http://www.aftenposten.no>; lesedato 09.02.12)

Rampage “slutter med at Bill skyter bestekameraten, og sørger for at miljøaktivisten får skylden for massakren. Etterpå rømmer han. To år senere legger han ut en video på internett, hvor han påtar seg ansvaret for handlingene. “Filmen har flere fellestrekk med hendelsene den 22.07.11. Blant annet er utstyret [som ble] brukt bestilt pr. post, han sprenger en varebil i sentrum av byen før han deretter kjører til utkanten av byen og avretter folk. Og politiske videoer blir publisert på nettet”, heter det i en rapport Oslo-politiet har laget om filmen. I avhørene har Behring Breivik selv benektet at han har sett selve filmen. Han bekrefter imidlertid at han har brukt mye tid på å se voldsfilmer. Han er imidlertid upresis når han blir spurt om hvilke filmer han så før 22. juli. Selv avviser han at dette har vært viktig. Ifølge ham selv klarer han å skille mellom film, spill og virkelighet. “Spill og film er bare verktøy for å simulere og for å holde moralen oppe”, har siktede sagt i avhørene.” (Per Anders Johansen i <http://www.aftenposten.no>; lesedato 09.02.12)

“Breivik sier han brukte voldelige dataspill for å trene på hvordan han skulle ta livet av ungdommene på Utøya. [...] - Han sier han spilte “Modern Warfare 2” for å tilegne seg militær erfaring og våpentrening, sier advokat Tord Jordet, en av Breiviks fire forsvarere [...] Forsvarer Geir Lippestad sier Breivik er svært opptatt av dataspill. [...] Det handler om nedkjempelse, forsvarsstrategier, valg av våpen og verneutstyr [...] I manifestet oppgir Breivik at han at han brukte spill som trening. - Jeg ser “MW2” mer som en del av treningssimuleringen min enn noe annet, skriver han blant annet. Han gjør det likevel klart at virkelig skytetrening er bedre. - Simulering ved å spille “Call of Duty Modern Warfare” er gode alternativer også, men du bør få noe trening med automatvåpen om mulig, skriver han. Mandag anmeldte Svein Olaf Olsen, faren til en av de overlevende på Utøya, dataspillet til politiet, ifølge avisa Fædrelandsvennen. En av scenene i spillet handler om en terrorist som skal skyte og drepe flest mulig mennesker på en flyplass. [...] “Call of Duty Modern Warfare 2”. Aldersgrense 18 år. Utgitt 2009: Krigsspill med handlinger som minner om Irak og Afghanistan. I en scene spiller man en terrorist som massakrerer mange sivile på en flyplass, noe som førte til en debatt om voldsspill i etterkant.” (*Dagbladet* 2. november 2011 s. 24-25)

“Anders Behring Breivik har forklart i retten at han brukte spillet *Call of Duty* ganske mye etter 2009, for å øve på å skyte og sikte riktig. Aldersgrensen for det spillet er 18 år i Norge. [...] Vi vet at han har vært enormt opptatt av å spille, og vi vet at mange av begrepene hans er hentet fra spillverden. Og vi vet at han har forklart at han gikk som på autopilot, eller som i et spill, da han utførte massakren på Utøya. Jeg tolker det slik at han nærmest ikke opplevde det som virkelig.” (Gudmund Skjeldal i *Morgenbladet* 8.–14. juni 2012 s. 10 og 12)

“En ung mann flyttet hjem til sin mor og bare spilte, på rommet sitt helt alene, *World of Warcraft* aller mest, men også mer utpregede voldsspill, som *Call of Duty*. I perioder var han “superfixated”, har han selv skrevet. Fra sommeren 2006 til slutten av 2010 var Anders [Behring Breivik] i spillenes verden 8700 timer, ifølge lekkede politiavhør. Det er et helt år. [...] Et underlig møte i Oslo tingrett, sal 250, denne uken: I vitneboksen foran dommerne og de fire sakkyndige: en ung BI-student på 26 år, bosatt på Oslo vestkant. På skrå til høyre, ti meter unna, Anders Behring Breivik. De to var nære venner i eventyrlandet Azeroth. De hadde aldri møtt hverandre før. Studenten begynte å spille i utkanten av det enorme landskapet Azeroth i *World of Warcraft* da det ble sluppet i 2005. To år senere søkte Behring Breivik om å bli offiser i hans laug eller lag, kalt “UNIT”, via hjemmesiden hans. UNIT lå på et høyt nivå i rangeringene på den spilleserveren de var knyttet til. - I starten virket han veldig rolig, beskjeden, men svært kunnskapsrik. Etter hvert fremsto han mer sosial, med selvtillit. Han var respektert av de andre spillerne, fortalte vitnet. De brukte mye tid sammen i UNIT. Vitnet fortalte at han spilte opp mot 16 timer i døgnet, og mente Anders Behring Breivik var med like intenst, i tiden fra januar til september 2007.” (Gudmund Skjeldal i *Morgenbladet* 8.–14. juni 2012 s. 10)

Breivik skrev før terroraksjonen og drapene i 2011 i et manifest “at han i 2004 tok et år fri for å spille rollespillet World of Warcraft (WoW), samt at han fortsatte å spille av og på fram til 2011. En irsk venn av Breivik hadde daglig kontakt med og spilte World of Warcraft med masse-morderen i flere år. Han har beskrevet Breiviks spillestil overfor irsk radio. - Han var alltid veldig taktisk, forklarer mannen som bare kalles Frank. - For meg minner drapene på Utøya om hvordan han spilte World of Warcraft. Han var veldig kjølig, veldig rolig, veldig fattet og oppførte seg som om de ikke var mennesker. Han oppførte seg som om det var en jobb han måtte gjøre, som et oppdrag i spillet, sier han. I manifestet og på internettforum Dagbladet har undersøkt, skryter terroristen av sine ferdigheter i WoW. Han spilte to karakterer i spillet. Disse het “Conservatism” og “Andersnordic” [...] I manifest påstår Breivik at klanen hans var blant de første i verden til å drepe store monstre. Klanene, kalt “guild” i WoW, konkurrerer hele tiden om å drepe nye monstre som blir gjort tilgjengelig av Blizzard, skaperne av spillet. - Det å drive et WoW-guild er like utfordrende som å lede et eget firma med sju ansatte eller flere. Det krever ekstremt mye arbeid for å være suksessrik, skriver Anders Behring Breivik i sitt manifest. [...] Anders Behring Breivik har oppgitt at han brukte dataspill som trening. Under bombetilvirkningsfasen skriver han at han spiller World of Warcraft fordi det øker moralen og motivasjonen.” (*Dagbladet* 29. august 2011 s. 6-7)

Forbryter-profilereren Pat Brown “trekker en direkte linje mellom bruken av dataspill og voldshandlingene i Oslo og på Utøya. [...] Det er klart at for et sunt sinn, i en sunn familie, skader det ikke å spille litt dataspill. Men å spille voldelige dataspill har en annen innvirkning på en psykopatisk hjerne. Psykopater forstår også at det er en fantasi, det er ikke det, men de lever seg inn i dette på en annen måte. De setter seg psykologisk inn i skyterens sted og nyter makten ved å skyte, og har de sett den ene voldelige scenen etter den andre, blir til slutt ikke fantasien nok. De vil se det i levende live.” (Brown i *Morgenbladet* 29. juli–4. august 2011 s. 32)

“Dave Grossman, professor i psykologi og militærvitenskap i USA, blir som ledende fagperson innenfor vitenskapen drapspsykologi tilkalt når nye skolemassakre skjer i USA. Hver gang må han konstatere det samme: Barna og ungdommene som skyter, har tilegnet seg ferdigheten til å utføre massedrap gjennom voldelige dataspill. [...] Ifølge Grossman bryter både voldsfilm og voldsspill ned motstanden mot å drepe våre medmennesker. Samtidig oppøves konkret ferdigheten til å ta liv. [...] Journal of American Medical Association (10. juni 1992) har oppsummert det slik: Uten påvirkning fra skjermmediet ville det årlig skjedd 10 000 færre mord, 70 000 færre voldtekter og 700 000 færre voldelige overfall i USA. Og det var altså for ti år siden.” (den tyske foreldrerådgiveren Kristina Parow ved Institutt for pedagogikk og medieøkologi i Stuttgart; i *Morgenbladet* 12.–18. august 2011 s. 17)

“Der nevrovitenskapen fant at actionspill gjør oss mer oppmerksomme, mener [barnepsykologen Douglas] Gentile at det kan farge barns tolkning av andres

handlinger i hverdagen. Spillene kan også endre terskelen for aggressive reaksjoner.” (*Dagbladets Magasinet* 6. september 2014 s. 25)

“I boken “Drep monstrene” [på norsk 2011] viser den amerikanske forskeren Gerard Jones [...] at vi voksne opplever medie vold på en helt annen måte enn barn. Vi kobler fantasivolden i spill og filmer til virkeligheten og frykter at volden skal overføres fra fantasi til virkelighet. Særlig er vi redde for denne koblingen hos barn, fordi de har en så sterk fantasiverden, argumenterer Jones. [...] Større barn og unge som er for selvbevisste til å løpe rundt og rope pang pang, bruker dataspill og horrorfilmer som en ventil for å slippe ut de samme frustrasjonene. “Å være ond og destruktiv i fantasien er en vital erstatning for den villskapen vi alle må overvinne på vår ferd mot å bli gode mennesker. Barn trenger å føle seg sterke og mektige. Ved å leke at de er nettopp dette, blir unge mennesker sterke,” skriver Jones. Han har selv bakgrunn som tegneserieskaper og forsker på populærkultur ved Massachusetts Institute of Technology (MIT). Han har intervjuet hundrevis av andre forskere, pedagoger og ikke minst barn gjennom flere tiår før han skrev boken. En av de mest kjente motstanderne av dataspill i USA hevder at vi vil få en generasjon av voldelige unge som følge av spill som for eksempel Doom. Jones’ tilbakeviser dette ved å vise til at sterkt voldelige spill har vært i massiv bruk blant unge i 10-15 år. I denne perioden har voldsnivået blant ungdom i USA gått jevnt og trutt nedover. Undersøkelsene til rettspsykologen Helen Smith viser at ekstremt voldelige barn spiller dataspill sjeldnere enn andre. Boken tar også opp de mange skolemassakrene i USA der elever skyter på elever. Det viser seg at ved 15 av de 16 store massakrene var gjerningspersonene ikke tunge brukere av dataspill, og de fleste av dem hadde overhodet ingen interesse for spill.” (Per Kristian Bjørkeng i <http://www.aftenposten.no/>; lesedato 14.10.11)

Annette Hills bok *Shocking Entertainment: Viewer Response to Violent Movies* (1997) “attempts to understand why adults choose to watch violent films which societal/cultural consensus considers extreme and brutal. If these films are brutalising, why do consumers consider them entertaining? Understanding the process of viewing violence is one way of opening up the current debate concerning the ‘effects’ of violence to include objective and broadminded responses to this phenomena of our times. [...] violence within films such as ‘Henry: Portrait of a Serial Killer’, ‘Natural Born Killers’, and ‘Reservoir Dogs’. It asserts that men and women respond to violent movies in dynamic and complex ways. With the benefit of in-depth qualitative research, the study examines issues such as identification, personal experience and self-censorship, and reveals the significance of boundary testing when watching screen violence. It suggests that violent movies are not dangerous and unhealthy, but instead present a safe environment in which to explore issues of violence.” (<https://www.cabdirect.org/cabdirect/abstract/19971805215>; lesedato 09.02.18)

Dataspillet *Doom* er “selve bildet på hva som var råttent med 90-tallets unge kultur. I en video en av drapsmennene tok opp før Columbine-massakren i 1999, fabulerer

han om hvordan nedslaktingen på skolen skal gå for seg: “Det blir akkurat som føkkings *Doom!*”, sier han. Før tragedien skal han selv ha laget *Doom*-brett basert på skolebygget. Debatten som fulgte, pågår fortsatt.” (*Morgenbladet* 15.–21. april 2016 s. 36)

“Det er vanskelig å ta et standpunkt i denne debatten, fordi det simpelthen ikke finnes entydige vitenskapelige data som gir grunnlag for sikre konklusjoner. Forskningsfeltet skjemmes også av politiske føringer og forutinntatte holdninger, samt bruk av svært ulike metoder og måleinstrumenter. Både media, vold og aggresjon er såpass mangefasettede, kompliserte fenomener og det er dermed vanskelig å si noe sikkert om årsaksforhold. Selv om studier som oppsummerer forskning på feltet viser sammenhenger, varierer anslagene om årsak med type undersøkelse og må karakteriseres som moderat. Kun én studie følger barn over flere år og her anslår en at voldsutøvelsen i mediene bidrar til ca. 4- 5 % av volden i samfunnet. Trolig vil vi aldri få noe sikkert svar. Samtidig er det for lett å tro at mediene ikke påvirker oss. Hensikten med sterke uttrykk i for eksempel reklame er jo nettopp å påvirke adferd. Lølands utspill kan i verste fall føre til at foreldre ikke bryr seg om mediene på barnerommet. Det å ikke forholde seg til barns medieeksponering er den enkleste løsningen i en hektisk hverdag, hvor mediene ofte opptrer som barnevakt. Men, sløvhet kan koste. [...] Og er det ikke på høy tid med medieopplæring i skolen, slik at barna kan bli mer bevisste på hvordan de skal tolke og bruke nye medier som Internett og dataspill. [...] De som kjenner til markedets lov, vet at det er to ting som selger best: sex og vold. I studien “En digital barndom”, som finansieres av Norges forskningsråd, studerer vi barns bruk og opplevelse av nye medier. Gjennom intervjuer av over hundre 12-åringer ved fire tilfeldig barneskoler, finner vi at mange, og særlig guttene, eksponeres i stor grad for det vi helst forbinder med en obskur voksenverden. Det er også derfor noen forskere i dag snakker om barndommens død.” (forskerne Petter Bae Brandtzæg og Tor Endestad i 2003; <http://www.dagbladet.no/kultur/2003/02/26/362521.html>; lesedato 14.10.11)

Ifølge en kilde opplevde amerikanske barn mellom 7 og 12 år på TV på 1990-tallet ca. 8.000 drap og 100.000 andre voldshandlinger (<http://www.fraternet.com/societe/2.htm>; lesedato 18.05.04).

“Viktig filmvold. Denne uka har den norske filmen “90 minutter”, regissert av Eva Sørhaug, premiere. I filmen får vi se 90 avgjørende minutter i livet til tre forskjellige menn. Vi får se den volden de påfører sine ofre i løpet av disse minuttene. [...] En så eksplisitt film som “90 minutter” som viser hva slike handlinger er, og hvordan de skjer, gjør det så godt som umulig å opprettholde en følelsesmessig avstand til volden og drapene som portretteres. [...] Og vi kan trenge en smertefull påminnelse som vi ikke glemmer så lett, slik at vi ikke forholder oss passivt til temaet i hverdagen. Slik kan vi kanskje komme videre i arbeidet med å fjerne tabuet rundt vold og drap i nære relasjoner.” (Vibeke Kennair Ottesen i *Dagbladet* 21. september 2012 s. 73)

“Forskere har funnet ut at det er mer vold i animasjonsfilm for barn enn i vanlige filmer for voksne [...] ifølge en studie som er publisert i tidsskriftet *British Medical Journal*. [...] De fant at en sentral rollefigur blir drept i to av tre populære animasjonsfilmer for barn, mot bare halvparten av voksenfilmene. Faren for å bli tatt av dage før rulleteksten er 2,5 ganger så stor for hovedpersoner i barnefilmene som hovedpersoner i voksenfilmer. Foreldrene til hovedpersonene har hele fem ganger så høy “dødelighet” som sine tilsvarende rollefigurer i voksenfilm. I både “Bambi”, “Peter Pan” og “Pocahontas” blir barna eksponert for drap med skytevåpen; i “Tornerose” og “Den lille havfruen” blir sentrale karakterer stukket med kniv. - Vi ble overrasket av resultatene. Vi mistenkte kanskje at animasjoner for barn lå på linje med voksenfilm når det gjelder drap og død, men vi trodde ikke de var mye verre, sier en av forskerne, James Kirkibride ved University College London, til *The Telegraph*.” (*Dagbladet* 18. desember 2014 s. 33)

“According to the somewhat nebulous and still understudied notion of *compassion fatigue* (Moeller, 1999; Tester, 2001), an overexposure of audiences to (mediated images of) human suffering, results in a ‘diminishing capacity to mobilise sentiments, sympathy and humanitarian forms of response’ (Cottle, 2009: 348).” (<http://www.participations.org/Volume%2010/Issue%201/26%20Joye%2010.1.pdf>; lesedato 11.06.15)

Alle artiklene og litteraturlista til hele leksikonet er tilgjengelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>